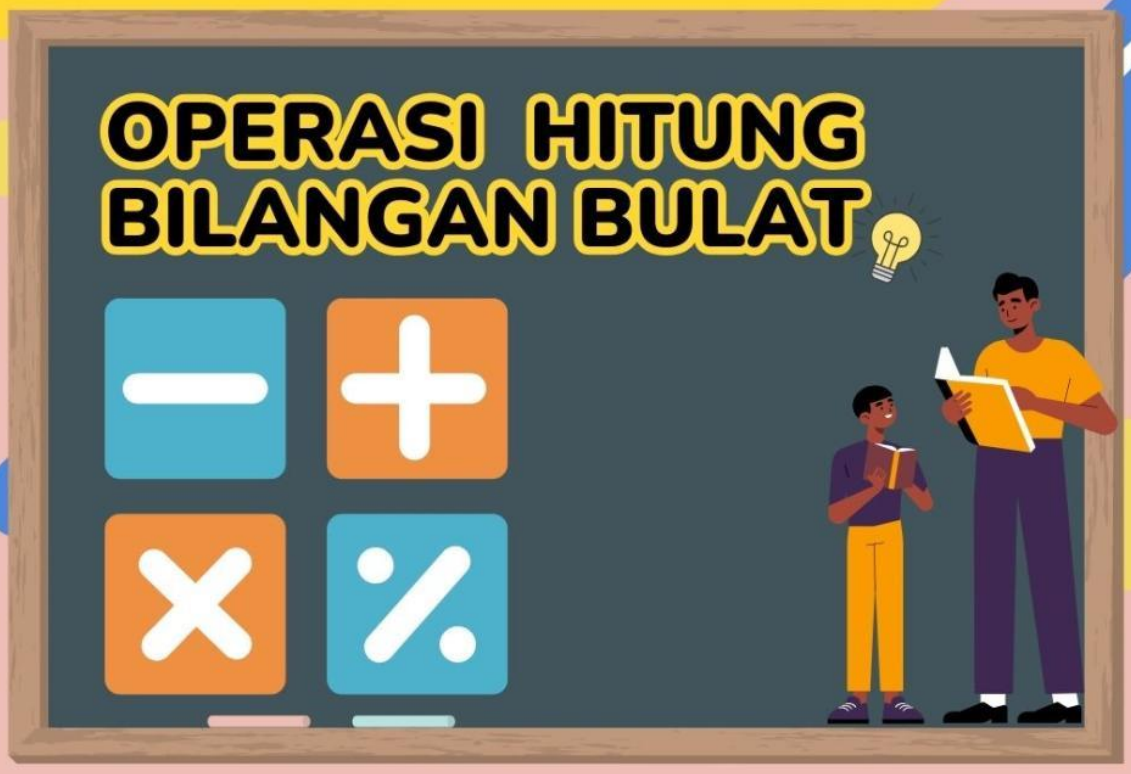
E-LKPD
BERBASIS ETNOMATEMATIKA



Nama : _____

Kelas : _____

LIVEWORKSHEETS

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberi kita limpahan rahmat dan karunianya, sehingga masih di beri kesempatan untuk menyelesaikan tugas membuat LKPD menggunakan aplikasi canva.

Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Harisman Nizar, M. Pd selaku Dosen pengampu mata kuliah. Dalam pembuatan LKPD ini saya masih dalam proses belajar dan banyak kekurangan, maka dari itu saya mengharapkan kritik dan saran dari semua pembaca. Agar LKPD yang saya buat ini sesuai dengan bagaimana mestinya.

Penulis,

Winda Agustin

LIVEWORKSHEETS

DAFTAR ISI

Cover..... i
Kata Pengantar..... ii
Daftar Isi..... iii
Kompetensi Inti..... 1
Kompetensi Dasar..... 2
Tujuan & Petunjuk Penggunaan 3
Materi..... 4
Contoh Soal..... 5
Permainan kempreng..... 6
Latihan..... 9
Profil Pembuat..... 14

LIVEWORKSHEETS

KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, mengajukan pertanyaan berkenaan dengan dan mencoba berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

LIVEWORKSHEETS

KOMPETENSI DASAR

3.2 Menjelaskan dan melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan bulat

4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan bulat

LIVEWORKSHEETS

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian pada bilangan bulat
2. Siswa dapat mnyelesaikan soal-soal operasi penjumalahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bialngan bulat

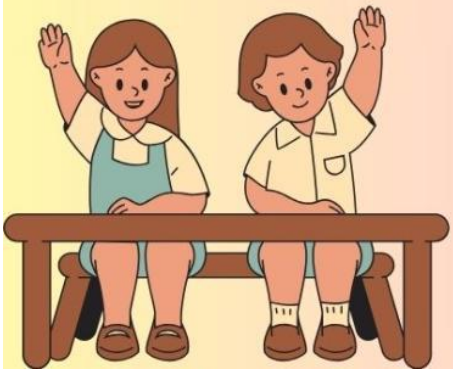
PETUNJUK PENGGUNAAN

1. Isilah data diri anda dengan benar.
2. Pelajarilah LKPD ini dengan baik agar dapat mengerti mengenai materi operasi hitung.
3. Kerjakan soal-soal pada LKPD inl sesuai dengan petunjuknya.
4. Jika mengalami kesulitan, bertanyalah kepada guru atau berdiskusi dengan teman lainnya

LIVEWORKSHEETS

MATERI OPERASI HITUNG

Bagaimana apakah dari melihat vidio di atas sudah mengerti dengan materi bangun Operasi Hitung ?



LIVEWORKSHEETS

CONTOH SOAL

1. -20 + 2 X (-3)

penyelesaian :

-20 + 2 X (-3) = -20 + (-6)

= -26

2. 30 -81 : (-3)

penyelesaian :

30 -81 : (-3) = -30 - (-27)

= 30 + 27

= 57

3. -10 X (26 - (-4)

penyelesaian :

-10 X (26 - (-4) = -10 X 30

=-300

LIVEWORKSHEETS

Mari Menyimak

Permainan tradisional Kempreng

Permainan tradisional Kempreng (Kempyeng, dalam bahasa jawa) adalah permainan tradisional yang menggunakan tutup botol minuman yang terbuat dari besi sebagai alat permainan. Terdapat 3 tahapan yang harus dilalui oleh pemain, dalam memaminkan permainan ini. Permainan diawali dengan menentukan skor yang akan dikumpulkan oleh pemain untuk bisa memasuki pada tahap ketiga atau tahap penentuan. Pada tahap pertama ini merupakan sebuah awal permainan, sekaligus penentu apakah bisa melanjutkan atau tidak pada tahap kedua. Tahap kedua ini merupakan tahap terpenting guna mengumpulkan skor. Pada tahap ini juga terdapat konsep-konsep yang melibatkan matematika. Tahap ketiga merupakan tahap penentuan dalam menentukan pemenang permainan.

LIVEWORKSHEETS

operasi hitung pada Permainan tradisional Kempreng

1. Konsep Penjumlahan

Pada konsep penjumlahan tiap botol yang didapat dihitung 10. jika pemain mendapat 2 botol maka 10 +10. akan tetapi jika pemain mendapat 5 botol pada permainan pertama dan mendapat 4 botol pada permainan kedua ditulis (10+10+10+10+10)+(10+10+10+10) atau bisa ditulis (50)+(40) begitupun seterusnya.

2. Konsep Pengurangan

pada konsep pengurangan muncul ketika pemain mendapatkan poin dan ingin mengetahui sisa berapa poin lagi yang dibutuhkan guna untuk mendapatkan skor maksimal.

Seperti contoh, jika pemain berhasil mengumpulkan 270 poin dan skor maksimal yang perlu didapatkan adalah 500, maka untuk mengetahui poin yang dibutuhkan untuk mencapai skor maksimal adalah dengan mengurangi skor maksimal dengan poin yang berhasil didapatkan.
Hal ini dapat dinotasikan sebagai berikut: 500– 270 = 230
Sehingga poin yang dibutuhkan untuk mendapatkan skor maksimal adalah 230 poin.

LIVEWORKSHEETS

operasi hitung pada Permainan tradisional Kempreng

3. Konsep Perkalian

Pada konsep perkalian, siswa dimulai dengan memperkenalkan gagasan penjumlahan berulang. jika pemain mendapat 3 botol pertama maka 10 + 10 + 10 = 30 atau 10 X 3 = 30.

4. Konsep Pembagian

Pada konsep pembagian muncul jika pemain ingin mengetahui berapa kali pemain akan berapa kali pemain akan bermain untuk mengumpulkan skor makssimal. Seperti pada contoh sebulumnya, jika skor yang dibutuhkan untuk mendapatkan skor 500, dan sisa skor untuk mendapatkan skor maksimal adalah 230 poin dengan jumlah tutup botol yang di dapat (dengan syarat semua tutup botol harus didapkan atau mendapatkan poin 500. Hal ini di notasikan sebagai berikut:
130 : 50 = 4 dengan sisa 30

LIVEWORKSHEETS